

**PENERAPAN MEDIA *AUDIO VISUAL* TERHADAP HASIL *DRIBBLE* BOLA BASKET
(Studi Penelitian Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket SMA Negeri 1 Ngunut)**

Devi Lestya Pembayun

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Surabaya, devi_lestya@rocketmail.com

Abdul Rachman S.T.

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Surabaya

Abstrak

Dalam kegiatan ekstrakurikuler media pembelajaran adalah salah satu komponen yang mempunyai peran penting. Media berperan sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar. Media *audio visual* dapat memperjelas penyampaian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Ngunut. Cara memperoleh data menggunakan tes *dribble* dengan 3 kali kesempatan dan akan di ambil waktu terbaik dari 3 kali kesempatan tersebut. Dari hasil analisa menggunakan aplikasi komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 20, saat *pretest* didapatkan rata-rata 10,7229, median 11,1500, nilai minimum 8,16, nilai maksimum 13,25, standar deviasi 1,77960, serta varian 3,167. Sedangkan saat *posttest* didapatkan rata-rata 9,4087, median 10,1000, nilai minimum 7,15, nilai maksimum 11,11, standar deviasi 1,18944, dan varian 1,415. Jadi besar pengaruh antara *pretest* dan *posttest* sebesar 12,2%. Hasil penelitian ini adalah sebagai berikut 1) adanya pengaruh yang signifikan pada penerapan media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket, 2) terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media *audio visual*. Hal ini terbukti dari penghitungan besar pengaruh media *audio visual* pada peningkatan hasil belajar *dribble* sebesar 12,2%.

Kata Kunci : Media Audio Visual, Hasil Dribble

Abstract

In extracurricular activities, instructional media is one of the components that has important role. Media as a communication tool to streamline the learning process. Media audio visual can explain the messages and information, so it can expedite the learning process and improve the learning outcomes.

The type that used is quasi experiment with quantitative descriptive approach. While, the research design that used is one group pretest-posttest design. Population in this research is the entire extracurricular participant in SMA Negeri 1 Ngunut. The way to obtain data using dribble test with three chances and the best time from those chances that will be taken.

From the analysis result using computer application SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) version 20, at pretest obtained the average of 10,7229, median of 11,1500, minimum score of 8,16, maximum score of 13,25, standard deviation of 1,77960, and variant of 3,167. While at posttest obtained the average of 9,4087, median 10,1000, minimum score of 7,15, maximum score of 11,11, standard deviation of 1,18944, and variant 1,415. So, the great of influence between pretest and posttest is 12,2%.

The results of the research are; 1) there is significant influence in applying audio visual media on basketball dribble learning outcome, 2) there is improving learning outcome by using audio visual media. It is proven from the great of influence calculation audio visual media in improving learning outcomes as 12,2%.

Keywords : Audio Visual Media, Dribble Result

PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar terjadi karena adanya proses interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan dan keterampilan, atau sikap (Arsyad, 1997:1).

Belajar tidak hanya dilakukan pada jam pelajaran saja melainkan di luar jam pelajaran berlangsung salah satunya mengikuti ekstrakurikuler. Menurut Khamidi (2008:97) ekstrakurikuler adalah kegiatan di luar jam pelajaran biasa dan pada waktu libur sekolah yang dilakukan baik di sekolah ataupun di luar sekolah dengan tugas memperdalam dan memperluas pengetahuan siswa, mengenal hubungan antara berbagai pelajaran, menyalurkan minat dan bakat serta melengkapi upaya pembinaan manusia seutuhnya. Menurut UU Permendikbud No 62 tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler pada pendidikan dasar dan menengah pasal 1 ayat 1 kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kini penggunaan media pembelajaran *audio visual* sudah menjadi suatu tuntutan, karena sifat pembelajaran yang kompleks dan untuk mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Dengan adanya multi media tersebut diharapkan mutu pendidikan akan semakin meningkat, multi media yang digunakan berbagai macam salah satunya dengan *video*. Multi media *video* akan memberikan gerakan demi gerakan secara mendetail, membuat konsep yang abstrak menjadi konkrit, serta dapat dipercepat atau diperlambat sehingga mudah untuk dipahami dan gambar bisa didesain sebagai mungkin demi menarik minat siswa untuk mempelajarinya (Arsyad, 1997:2).

Sebagai wujud nyata sekolah untuk menyalurkan bakat siswa dalam berolahraga, SMA Negeri 1 Ngunut memberikan fasilitas kepada siswa yang ingin mengembangkan bakatnya dengan mengikuti ekstrakurikuler yang ada di SMA 1 Ngunut. Salah satu ekstrakurikuler yaitu bola basket. Dari segi ke aktifan banyak sekali anggota ekstrakurikuler bola basket di SMA ini tapi ada beberapa faktor yang membuat siswa-siswi yang mengikuti ekstrakurikuler ini tidak merasa bangga. Setelah peneliti mencoba untuk berkomunikasi dengan salah satu peserta ekstrakurikuler ternyata hambatan mereka jarang diikuti kompetisi. Dari pemaparan tersebut peneliti ingin mengetahui mengapa ekstrakurikuler di SMA 1 Ngunut ini jarang diikuti kompetisi dan disini tadi ada salah satu guru PJOK yang

menjelaskan bahwa siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket jarang mendapatkan juara. Hal ini terbukti dari salah satu piagam siswa di SMA 1 Ngunut yang mendapatkan juara dua tahun 2010 tingkat kabupaten di Tulungagung.

Berdasarkan pernyataan tersebut pada waktu berkunjung sebagai alumni dan ikut bergabung mengikuti ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Ngunut. Hal tersebut dikarenakan peserta ekstrakurikuler mengalami kesulitan dalam penguasaan teknik dasar *dribble* sehingga para siswa kurang menguasai dalam setiap permainan bola basket. Selain itu bentuk latihan ini dilakukan dalam suasana yang kaku dan kurang bervariasi, sehingga sebagian besar siswa kurang antusias dalam melakukan latihan *dribble*.

Dribble merupakan teknik dasar bola basket yang sering dilakukan dari awal permainan sampai akhir dari sebuah pertandingan, pada dasarnya *dribble* merupakan keterampilan dasar dari bola basket yang harus diperkenalkan terlebih dahulu kepada pemula karena dianggap sangat penting dan berpengaruh dalam setiap pertandingan, maka dalam pembelajarannya diperoleh metode yang tepat agar siswa dapat memahami dengan baik dan dapat melaksanakan praktek menggunakan teknik yang benar.

Audio visual merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para pelatih untuk memberi variasi pelatihan ekstrakurikuler dan meningkatkan hasil *dribble* pada permainan bola basket. Sehingga dari sana akan diperoleh hasil yang lebih baik, beberapa diantaranya seperti siswa dapat menunjukkan kemampuan mengkombinasikan keterampilan manipulatif, lokomotor dan non-lokomotor baik yang dilakukan secara perorangan maupun dengan orang lain.

Dari penjelasan tersebut akan diadakan penelitian dengan judul "Penerapan *Audio Visual* Terhadap Hasil *Dribble* Bola Basket".

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen semu. Menurut Maksam (2012:67) Dalam penelitian eksperimen dicirikan 4 hal, yaitu adanya perlakuan, kelompok kontrol, randomisasi dan ukuran keberhasilan. Jika penelitian eksperimen tidak dapat memenuhi keempat hal tersebut terutama dalam hal randomisasi dan kelompok kontrol maka penelitian tersebut adalah eksperimen semu.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design* karena dalam penelitian ini tidak ada kelompok kontrol dan subyek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksam, 2012:97).

T1 X T2

Keterangan:

T1 = *Pre-test*

X = Perlakuan T2 =

Post-test (Maksum, 2012: 97)

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah tiga minggu dimana akan terdapat sembilan (9) kali pertemuan dengan tujuh (7) kali perlakuan.

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan (Maksum, 2012:5). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa peserta ekstrakurikuler bola basket di SMA Negeri 1 Ngunt.

Menurut Maksum (2012:29), variabel adalah suatu konsep yang dimiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena atau gejala tertentu. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel bebas : Media *Audio Visual*.

Variabel terikat : Hasil *dribble* bola basket.

a. Media Audio Visual

Menurut (Hamdani,2011:249) sesuai dengan namanya media ini merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar. Audio visual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada siswa semakin lengkap dan optimal. Selain itu, media ini dalam batas-batas tertentu dapat juga menggantikan peran dan tugas guru. Sebab, penyajian materi bisa diganti oleh media, dan guru bisa beralih menjadi fasilitator belajar. Contoh media audio visual, diantaranya program video atau televisi, video atau televisi intruksional, dan program slide suara (soundslide).

b. Hasil *dribble* bola basket

Hasil *dribble* bola basket adalah perubahan-perubahan keterampilan yang terjadi setelah mengikuti proses menonton *video* dengan tahapan *dribble* bola basket tiga kali pertemuan dengan dua kali perlakuan, pada teknik *dribble* bola basket dan ditunjukkan dengan hasil tes keterampilan teknik dasar *dribble* bola basket.

Menurut (Maksum, 2012:111), Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Dalam pengumpulan data ini peneliti menggunakan tes. Menurut (Maksum, 2012:111) Tes adalah sebuah prosedur yang sistematis dan obyektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan dengan cara yang relatif tepat.

1. Test *Dribble*

a) *Testee* melakukan giringan bola secepat-cepatnya (*speed dribble*) melewati rintangan.

b) Giringan bola ditentukan oleh jarak tempuh

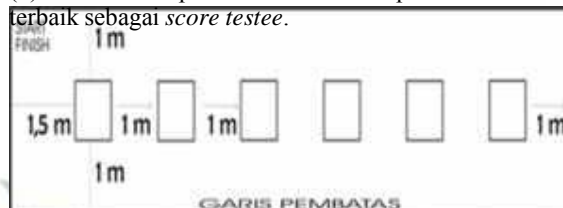
c) *Score* adalah waktu tempuh

(Rahantoknam, Apriyanto, dkk 2006:65)

2. Pelaksanaan Tes *Dribble*

a) *Testee* menggiring bola secepat-cepatnya diawali dari garis, garis *start* melintasi rintangan hingga kembali kegaris *finish* pada satu kali jarak tempuh.

- Jarak tempuh giringan bola *testee* dibatasi oleh garis pembatas berjarak 1 meter dari berdirinya rintangan.
- Apabila *testee* pada kesempatan menggiring bola dari batas ruang giringan bola maka kesempatan tersebut dianggap gagal
- Testee* mengawali giringan bola dari garis start melalui sisi kanan.
- Tester* mencatat waktu tempat yang dicapai dari tiga (3) kali kesempatan untuk mendapatkan waktu terbaik sebagai *score testee*.



Gambar 3.1 Tes *dribble* bola basket

3. Petugas

a) 1 orang timer

b) 1 orang pengawas lintasan c) 1 orang pencatat *score* (Rahantoknam, Apriyanto, dkk 2006:66)

4. Penilaian

Tabel 3.1 Penilaian

Laki-laki	Perempuan	Nilai
≤ 8 “99	≤ 10 “99	90-100
9“99-9”00	11“99-11”00	80-89
10“99-10”00	12“99-12”00	70-79
11“99-11”00	13“99-13”00	60-69
12“99-12”00	14“99-14”00	50-59
13“99-13”00	15“99-15”00	40-49
14“99-14”00	16“99-16”00	30-39
15“99-15”00	17“99-17”00	20-29
16“99-16”00	18“99-18”00	19-Oct
17“99-1700	19“99-19”00	0-9

(Rahantoknam, Apriyanto, dkk 2006:66)

Dalam penelitian ini analisis data yang akan digunakan oleh peneliti adalah uji T.yaitu :

1. Mean (rata-rata)

Mean hitung adalah angka yang diperoleh dengan membagi jumlah nilai-nilai dengan jumlah individu. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

M = *Mean*

$\sum X$ = Jumlah total nilai dalam distribusi

N = Jumlah individu

(Maksum, 2012: 161)

1. Standar Deviasi

Standar deviasi adalah penyimpangan suatu nilai dari *mean*. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{N} - \left(\frac{\sum x}{N}\right)^2}$$

Keterangan :

Sd^2 = Standar Deviasi

$\sum x$ = Jumlah nilai variabel X

N = Jumlah individu

(Maksum, 2012: 161)

2. Varian

Varian adalah angka yang menunjukkan ukuran variabilitas yang dihitung dengan jalan mengkuadratkan standar deviasi. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus sebagai berikut:

Keterangan :

S = Varian

$\sum x$ = Jumlah nilai variabel X

N = Jumlah data

(Maksum, 2012 : 162)

3. Uji Analitik

a) Uji normalitas

Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini maka menggunakan Kolmogorov-smirnov

Diuji dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 20.

Ho : Distribusi normal

Ha : Distribusi tidak normal

Kategori : $\geq 0,05$ maka Ho diterima
 $\geq 0,05$ maka Ha tidak diterima

b) Uji-T

T-Test adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah *mean* yang berasal dari dua buah distribusi. Penelitian ini menggunakan sampel yang sejenis (*Dependent Sampel*).

T-Test untuk Sampel Sejenis

Sampel sejenis dimaksudkan bahwa distribusi data yang dibandingkan berasal dari kelompok subyek yang sama dan untuk menganalisis perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok tertentu. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus berikut:

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(\sum D^2 - (\sum D)^2)}{N-1}}}$$

Keterangan :

D = Perbedaan setiap pasangan skor (*pretest-posttest*)

N = Jumlah populasi

(Maksum, 2012 : 176)

4. Peningkatan

Untuk mengetahui besarnya pengaruh *pre-test* dengan *post-test*, dan untuk mengetahui pengaruhnya dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Peningkatan} = \frac{M_{\text{post}} - M_{\text{pre}}}{M_{\text{pre}}} \times 100$$

Keterangan :

= *Mean* beda setiap pasangan skor

= *Mean* jumlah dari *pre-test*

(Maksum, 2012 : 158)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisa hasil penelitian ini akan dikaitkan dengan tujuan penelitian sebagaimana yang telah dikemukakan pada BAB I, maka dapat diuraikan dengan deskripsi data, syarat uji hipotesis, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

Data yang disajikan berupa data yang diperoleh dari tes *dribble* bola basket sebelum *pre-test* menggunakan media *audio visual* dan sesudah *post-test* menggunakan media *audio visual* pada peserta ekstrakurikuler di SMA Negeri 1 Ngunut.

1. Deskripsi Data

Pada deskripsi data ini akan dibahas tentang rata-rata, simpangan baku, varian dari hasil *dribble* bola basket pada masing-masing sampel sebelum *pre-test* dan sesudah *post-test* pembahasan *dribble* bola basket dengan penggunaan media *audio visual*.

Tabel 1 Hasil Uji Statistik Deskriptif

Variabel	Mean	Median	Nilai minimum	Nilai maksimum	Standar deviasi	Varian
<i>Pre-test</i>	10,7229	11,1500	8,16	13,25	1,77960	3,167
<i>Post-test</i>	9,4087	10,1000	7,15	11,11	1,18944	1,415

Berdasarkan hasil penghitungan menggunakan program komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 20, pada saat *pre-test* diadakan nilai rata-rata 10,7229 sehingga termasuk dalam kategori baik pada saat *pre-test*, serta nilai median atau nilai tengah pada deretan angka hasil *pre-test* adalah 11,1500 nilai minimumnya adalah 8,16 dan nilai maksimumnya adalah 13,25 sedangkan penyimpangan nilai dari mean adalah 1,77960 dan nilai dari variabilitasnya adalah 3,167.

Pada *post-test* didapatkan nilai rata-rata 9,4087 sehingga termasuk dalam kategori baik, untuk nilai median atau nilai tengah dari deretan hasil perolehan saat *post-test* adalah 10,1000 untuk nilai minimum adalah

7,15 dan nilai maksimum 11,11 sedangkan untuk nilai penyimpangan pada rata-rata adalah 1,18944 dan nilai variabilitas adalah 1,415.

2. Uji Normalitas

Untuk mengetahui suatu data agar dikatakan normal bisa menggunakan 3 cara sebagai berikut :

- Dilihat dari grafik *histogram* dan *kurve* normal, bila bentuknya menyerupai *bel shape*, berarti distribusi normal.
- Menggunakan nilai *skewness*, bila nilai *skewness* dibagi *error* menggunakan angka antara +2 hingga -2, maka distribusinya dikatakan normal.
- Uji *Kolmogorov-smirnov*, bila hasil ini signifikan (*p value* >0,05) maka distribusi dikatakan normal.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui data dikatakan normal dengan menggunakan uji *Kolmogorov-smirnov*.

Tabel 2 Distribusi Hasil Uji Kenormalan dengan kolomogorov-smirnov Test

Variabel	Mean	P value	Uji Kenormalan
<i>Pre-test</i>	10,7229	0,308	Normal
<i>Post-test</i>	9,4088	0,025	Normal

Berdasarkan table diatas diketahui *p value* pada saat *pre-test* 0,308 dan *p value* pada saat *post-test* 0,02. Dapat disimpulkan bahwa data pada saat *pre-test* dan *post-test* adalah berasal dari data normal karena *p value* lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,05. Jadi data dapat dikatakan normal.

Dalam uji hipotesis ini dikenakan dengan istilah *Ho* atau hipotesis nihil dan *Ha* atau hipotesis kerja. Pada penelitian ini *Ho* adalah tidak pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Sedangkan *Ha* adalah ada pengaruh media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

a. Uji Beda rata-rata (Uji T)

Uji beda rata-rata ini dilakukan untuk menyelidiki apakah ada pengaruh dalam pemberian media *audio visual* pada saat pembelajaran media *audio visual* pada saat pembelajaran *dribble* bola basket pada peserta ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Ngunut yang dilihat dari hasil perhitungan tes *dribble* dengan rintangan.

Tabel 3 Hasil Uji T Sejenis Dari Data Tes Dribbel

Variabel	Mean	T	P value
Pre-test	10,7229	4.859	0,000
Post-test	9,4088		

Dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan sampel yang sejenis dari hasil uji t menggunakan aplikasi computer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 20 didapatkan *p value* $0,000 < \alpha$ (0,05) maka *Ha* diterima dan *Ho* ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

b. Peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket menggunakan media *audio visual*.

$$\text{Peningkatan} = \frac{M_{pre} - M_{post}}{M_{pre}} \times 100$$

$$= \frac{10,7229 - 9,4088}{10,7229} \times 100$$

$$= 12,2\%$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada peningkatan hasil belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan media *audio visual* dalam pembelajaran *dribble* bola basket.

Hasil analisis menggunakan aplikasi komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 20 pada saat *pre-test* didapatkan nilai rata-rata 10,7229 yang termasuk dalam kategori baik, median atau titik tengah dari hasil keseluruhan *pre-test* 11,1500 dari penghitungan standar deviasi didapatkan nilai 1,77960 serta nilai varian 3,167. Hasil perolehan nilai pada saat *post-test* didapatkan nilai rata-rata 9,4087 yang termasuk dalam kategori baik, median atau titik tengah dari keseluruhan hasil *post-test* 10,1000 standar deviasi 1,18944 serta di dapat nilai varian 1,415.

Berdasarkan pada table 4.2 diketahui *p value* pada saat *pre-test* 0,308 dan *p value* pada saat *post-test* 0,025. Dapat dikatakan bahwa data pada saat *pre-test* dan *post-test* adalah berasal dari data normal karena *p value* lebih besar dari nilai alpha yaitu 0,05.

Berdasarkan Tabel 3 diketahui hasil dari perhitungan uji beda, nilai *p value* lebih kecil dari pada alpha $0,000 < \alpha$ (0,05) maka *Ha* diterima dan *Ho* ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh pada penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

Berdasarkan dari perhitungan peningkatan dengan hasil 12,2% maka dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan adanya hasil belajar setelah diberi perlakuan media *audio visual* dalam pembelajaran *dribble* bola basket.

PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang simpulan dari penelitian dan saran yang akan di uraikan sebagai berikut:

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Belajar tidak hanya dilakukan pada jam pelajaran saja melainkan diluar jam pelajaran berlangsung salah satunya mengikuti ekstrakurikuler. Untuk meningkatkan kemampuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket salah satunya adalah menggunakan media *audio visual* yang didapatkan adanya pengaruh penggunaan media *audio visual* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket, yang signifikan berdasarkan tes *dribble* selama sembilan (9) kali pertemuan dengan tujuh (7) kali perlakuan dari sampel yang telah ditentukan. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai *p value* lebih kecil dari pada α $0,000 < \alpha$ (0,05) maka H_a diterima H_o ditolak, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan media *audio visual* terhadap hasil *dribble* bola basket.
2. Dengan adanya media *audio visual* peserta ekstrakurikuler bola basket mengalami kemajuan terhadap hasil *dribble*, hal ini didapatkan adanya peningkatan yang signifikan berdasarkan hasil analisis pendapat siswa melalui tes *dribble* selama 3 minggu dengan 9 kali pertemuan secara keseluruhan dari sampel yang telah ditentukan. Ini terbukti dari perhitungan tes *dribble* siswa yang menunjukkan peningkatan 12,2%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka sebaiknya penggunaan media *audio visual* pada pembelajaran ekstrakurikuler bisa dijadikan acuan bagi pelatih atau guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran disekolah karena sarana dan prasarana juga sudah mendukung.
2. Bagi peneliti selanjutnya penggunaan metode pembelajaran selanjutnya perlu diadakan penelitian sejenis dengan menggunakan media *audio visual* pada cabang ekstrakurikuler pada pokok bahasan dan materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

Amber , Vic. 2008. Petunjuk Untuk Pelatih dan Pemain Bola Baket. Bandung: Pionir Jaya.

Arsyad, Azhar. 1996. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Gambar Dribble Bola Basket (online) tersedia di <http://ghozaliekaf.blogspot.co.id/> 2014/01/dribbling-

dalam-permainan-bola-basket.html pada tanggal 6 Januari 2016.

Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia.

Khamidi, Amrozi. 2008. Pendidikan dan Strategi Belajar Mengajar. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2007. Diktat Statistik dalam Olahraga. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2009. Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2012. Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2007. Statistik Dalam Olahraga. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Oliver, Jon. 2007. Dasar-Dasar Bola Basket. Bandung: Pakar Raya.

Rahantoknam, BE. dkk. 2006. Parameter Test SMP/SMA Negeri Ragunan . UNJ Jakarta. Tanpa penerbit.

Tim. 2014. Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya. Surabaya: Unesa University Press.

Undang-undang Permendikbud Republik Indonesia No. 62 Tahun 2014. Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Diunduh di http://academia.edu/9162751/Permen_Nomor_62_th_2014_ttg_Kegiatan_ekstrakurikuler pada tanggal 25 Januari 2016.

Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Restindo Mediatama: Jakarta.